

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?





Nintendo Customer Service

SUPPORT.NINTENDO.COM

or call **1-800-255-3700**

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo

SUPPORT.NINTENDO.COM

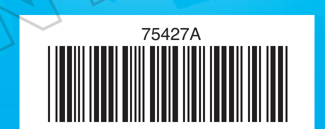
ou composez le **1 800 255-3700**



The Pokémon Company



Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957
Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com





Product recycling information: visit recycle.nintendo.com

Information sur le recyclage du produit : visitez recycle.nintendo.com

PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX É.-U.

POKéMON™ RUMBLE BLAST

INSTRUCTION BOOKLET
MANUEL D'INSTRUCTIONS

NINTENDO 3DS™

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI DE LA CONSOLE NINTENDO 3DS™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À UN JEU VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Fonction 3D destinée uniquement aux enfants de 7 ans et plus

Le visionnement d'images en 3D par des enfants de 6 ans et moins peut causer des problèmes de vision.
La fonction de contrôle parental est disponible pour restreindre l'affichage et le visionnement de telles images. Pour plus de détails, consultez la section sur le contrôle parental dans le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions	**Tics oculaires ou musculaires**	**Perte de conscience**
Problèmes de vision	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Fatigue oculaire et nausée

Jouer à des jeux vidéo pendant une longue période de temps peut causer une fatigue oculaire et peut arriver plus rapidement si vous utilisez la fonction 3D. Pour certains joueurs, jouer à des jeux vidéo peut également causer la nausée. Suivez ces instructions pour éviter la fatigue oculaire, les étourdissements ou la nausée :

- Évitez de jouer pendant une longue période de temps. Il est conseillé aux parents de surveiller la durée des séances de jeu de leurs enfants.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, ou à chaque 30 minutes si vous utilisez la fonction 3D, même si vous croyez ne pas en avoir besoin. Chaque personne est différente, alors prenez une pause plus ou moins longue en cas de malaise.
- Si vos yeux sont fatigués ou douloureux, ou si vous êtes étourdi ou nauséeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si l'un de ces symptômes persiste, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets ou la peau. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, ou l'irritation de la peau :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risqué d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la batterie

Le Nintendo 3DS contient une batterie rechargeable au lithium-ion. L'écoulement des ingrédients contenus dans la batterie ou la combustion de ces ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre Nintendo 3DS. Si l'écoulement du liquide de la batterie survient, évitez tout contact avec la peau. Dans le cas d'un contact avec la peau, lavez immédiatement et abondamment la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas d'un contact du liquide de la batterie avec les yeux, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des liquides ou à des vibrations et des chocs excessifs.
- Ne désassemblez pas la batterie et ne tentez pas de la réparer ou de la déformer.
- Ne jetez jamais la batterie dans le feu.
- Ne touchez pas aux bornes de la batterie et ne causez pas de court-circuit entre ces points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

⚠ AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo 3DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques à proximité, incluant les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas le Nintendo 3DS à moins de 23 cm d'un stimulateur cardiaque lorsque la fonction sans fil est activée.
- Si vous possédez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical implanté, n'utilisez pas la fonction sans fil du Nintendo 3DS avant d'avoir consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil médical.
- Respectez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou provoquer un dysfonctionnement, ce qui pourrait causer des blessures ou des dommages matériels.



Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Nous vous suggérons d'utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou « d'archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.



Nintendo®

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO 3DS™.

Mode multijoueur local
Mode coopératif
1 – 2 joueurs

PERMET DE JOUER À PLUSIEURS, SANS FIL, CHAQUE CONSOLE NINTENDO 3DS UTILISANT SA PROPRE CARTE.



PERMET DE CHERCHER D'AUTRES CONSOLES NINTENDO 3DS ET D'ÉCHANGER DES INFORMATIONS AVEC CELLES-CI.

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV–R

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

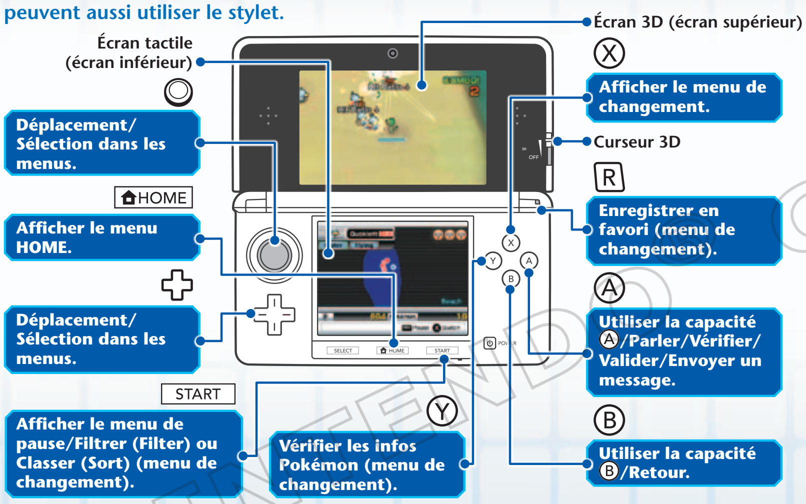
La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

COMMANDES DE BASE

Dans *Pokémon™ Rumble Blast*, la sélection des éléments dans les menus et le déplacement des Pokémon se font en général avec les boutons. Certaines fonctions peuvent aussi utiliser le stylet.



Fermer la console Nintendo 3DS™ en cours de partie la mettra en mode veille. Le mode veille réduit la consommation électrique. Ouvrir la console relancera le jeu.

Dans ce mode d'emploi, un ☐ entoure les images affichées sur l'écran 3D (écran supérieur) et un ☐ celles de l'écran tactile (écran inférieur).

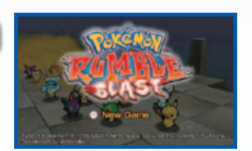


COMMENCER À JOUER

Dans le menu HOME, choisissez l'icône *Pokémon Rumble Blast* puis « Démarrer ». Le menu principal s'affichera.

Veuillez consulter le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS pour savoir comment démarrer un jeu.

Menu principal



La première fois que vous jouerez au jeu, choisissez « Commencer » (New Game). Si vous possédez déjà une sauvegarde, choisissez « Continuer » (Continue). La partie reprendra aux portes de la dernière ville visitée (voir p. 31).

Sauvegarder et quitter le jeu



Votre progression dans le jeu est automatiquement enregistrée à certains points. Il n'existe qu'un seul fichier de sauvegarde. N'éteignez pas votre console Nintendo 3DS lorsque « Sauvegarde... » (Saving) s'affiche à l'écran. Pour quitter le jeu, appuyez sur START pour afficher le menu de pause et choisissez « Sauver et quitter » (Save and Quit) avant d'éteindre.

Quel que soit l'endroit où le jeu a été sauvegardé, vous reprendrez aux portes d'une ville en relançant le jeu.

Effacer des données de sauvegarde

Pour effacer des données, appuyez et maintenez simultanément Ⓐ, Ⓑ, Ⓧ et Ⓨ lorsque le jeu démarre.

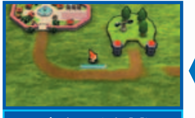
Les données effacées ne POURRONT PAS être récupérées.

COMMENT JOUER

Prenez contrôle de Jouets Pokémon et combattez vos adversaires dans de nombreux Secteurs (areas) différents. En devenant ami avec de puissants Pokémon, vous pourrez passer au Secteur (area) suivant.

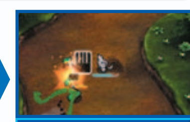
Régions (Fields) et Secteurs (Areas)

Chaque Région (field) est divisée en plusieurs Secteurs (areas). Terminez un Secteur (area) en vous battant contre les Pokémon qui y vivent. Il ne tient qu'à vous de devenir ami avec de puissants Pokémon, afin de remplir les conditions de participation aux Batailles Royales (Battles Royale) (voir p. 28) et continuer votre aventure. Les Régions (fields) abritent des villes (voir p. 31) qui constituent des lieux essentiels de l'histoire.



Région (Field)

Marchez jusqu'à un Secteur (area) ou une ville pour y pénétrer.



Secteur (Area)

Explorez un Secteur (area) tout en combattant des Pokémon, et terminez-le en battant le Boss qui se trouve à la fin.

Tremplin (Launch Pad)

Sautez sur un tremplin (Launch Pad) comme celui ci-contre pour progresser ou vous rendre dans un autre lieu. Attention : Les tremplins (Launch Pads) ne permettent de voyager que dans un sens!



Vous remarquerez qu'il existe diverses sortes de tremplins (Launch Pads) qui diffèrent par leur couleur ou leur forme.

Les écrans

Les informations affichées sur votre écran dépendent du lieu où vous vous trouvez.

Jauge de PV (HP)

La jauge bleue indique combien de PV (HP) votre Pokémon actuel possède. Elle diminue à mesure qu'il subit des dégâts. Une fois à zéro, votre Pokémon a perdu.

Informations sur vos adversaires

Il s'agit du nom et du type (voir p. 27) du Pokémon que vous combattez.

Mini-carte

La mini-carte indique ce qui est autour de vous. Le type d'icônes affichées dépend du lieu où vous vous trouvez.

Compteur de Combo (voir p. 27)

Jauge de PV du Boss

Elle s'affiche lorsque vous combattez un Boss.

Clés

À chaque fois qu'un de vos Pokémon est vaincu, vous perdez une Clé Mystérieuse (Wonder Key). Lorsque vous n'en avez plus, la partie est finie (voir p. 27)!

Position actuelle

Nombre d'amis

possédés (voir p. 31)

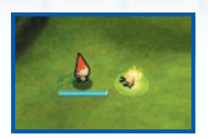
- Votre Pokémon
- Ennemi
- Pokémon vaincu
- Tremplin (Launch Pad)
- Tunnel
- Secteur (Area) terminé
- Secteur (Area) non terminé
- Ville (Fontaine Lumineuse (Glowing Fountain))
- Boss
- Sortie
- Installation

Capacités et types



Appuyez sur Ⓐ pour utiliser la capacité Ⓐ, et sur Ⓑ pour la capacité Ⓑ. Certains Pokémon ne connaissent qu'une capacité. Chaque capacité possède un type, et son efficacité dépend de l'affinité avec le type du Pokémon adverse.

Se faire des amis



Lorsqu'un Pokémon vaincu vacille et tombe à terre, touchez-le pour en faire votre ami.

Changer de Pokémon

En appuyant sur ⓧ, le menu de changement (voir p. 29) apparaît et vous permet de choisir un autre Pokémon que celui que vous contrôlez. Grâce à ce menu, vous pouvez choisir de contrôler un autre Pokémon ami à tout moment.

Clés (Keys) et fin de partie

Si le Pokémon que vous contrôlez perd tous ses PV (HP), il s'évanouit et vous perdez une Clé (Key) . Choisissez alors un autre Pokémon dans le menu de changement. Si vous perdez toutes vos Clés (Keys) ou que vous n'avez plus d'autres amis avec qui changer, la partie est perdue et vous retournez automatiquement dans une ville.



En vainquant plusieurs Pokémon à la suite, la longueur du Combo en cours s'affiche. Vos chances de jeter un Pokémon à terre augmentent très légèrement au fur et à mesure que le nombre de coups enchaînés augmente. Le Combo prend fin si vous n'attaquez pas de Pokémon pendant un certain temps.

Batailles particulières

Des règles particulières régissent les types de batailles suivants. Notez aussi que les Pokémon vaincus ne deviendront jamais vos amis dans ces trois cas.

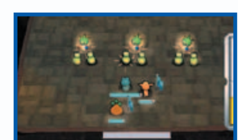
Bataille Royale (Battle Royale)



Vous remporterez cette bataille en vainquant tous les Pokémon dans la limite de temps impartie. Pour chaque Pokémon vaincu, un apparaît. Ramassez-le pour bénéficier de plus de temps.

Dans une Bataille Royale (Battle Royale), vous ne pouvez pas changer de Pokémon à moins que celui que vous contrôlez ne soit vaincu.

Bataille en Équipe (Team Battle)



Vous pouvez choisir jusqu'à deux coéquipiers et vous battre en équipe de trois. Il n'est pas possible de changer de Pokémon. À un certain moment dans votre aventure, vous récupérerez de la Tension (Windup Energy) en vainquant des Pokémon. Une fois que vous en aurez suffisamment accumulé, appuyez sur ⓧ pour profiter du puissant mode Surtension (Hyper Mode), dont la durée est toutefois limitée.

Bataille Frontale (Charge Battle)



Envoyez un important groupe de vos Pokémon contre les légions ennemies! En appuyant sur Ⓐ rapidement ou en faisant tourner ◎, vous accumulez de l'élan. Si votre équipe est plus puissante que celle de l'adversaire, elle fera voltiger les ennemis et vous continuerez. Dans le cas contraire, vous perdrez et vous devrez renforcer votre équipe avant de retenter votre chance.

MENU DE CHANGEMENT

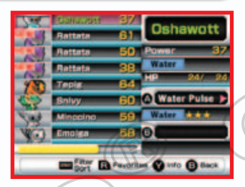
Appuyez sur Ⓧ pour afficher le menu de changement. Vous pourrez alors changer de Pokémon ou consulter les informations des Pokémon de votre collection.

Le jeu se met en pause lorsque vous affichez le menu de changement.

L'écran du menu de changement

Les Pokémon de votre collection s'affichent dans une liste. Le chiffre de « Puissance » (Power) indique la force du Pokémon. Pour changer de Pokémon, choisissez un Pokémon dans la liste et appuyez sur Ⓐ.

Si le Pokémon est attaqué lorsque vous essayez d'effectuer un changement, celui-ci échouera.



Filtrer (Filter) et Classer (Sort)

Appuyez sur START dans le menu de changement pour filtrer les Pokémon d'une liste ou les classer par nom, type, etc.

Favoris (Favorites)

Vous pouvez enregistrer un Pokémon comme favori en appuyant sur Ⓡ dans le menu de changement. Il apparaîtra alors en haut de la liste et aura un ♥ affiché à côté de son nom.

Pikachu 39
Tepig 72
Patrat 71
Rattata 70

Informations Pokémon

Appuyez sur Ⓨ dans le menu de changement pour afficher des informations détaillées sur le Pokémon sélectionné.



Puissance (Power)

Type

PV (HP) actuels/ PV (HP) max

Infos sur les capacités

Affiche le nom et le type des capacités assignées à Ⓐ et Ⓑ. Plus elles ont de ☆, plus elles sont puissantes. Les capacités dotées d'effets additionnels sont marquées par un ▶.

Lorsque le type d'un Pokémon et celui d'une capacité sont identiques, la capacité est marquée par ★, indiquant une puissance supérieure à la normale.

Effet des capacités

Si la capacité possède un effet additionnel, il sera affiché ici.

Effet des Dénominations (Special Traits)

Propriétaire d'origine

Le nom du propriétaire d'origine est celui enregistré dans l'éditeur Mii™.

Si vous n'avez pas créé de Mii™, le nom d'utilisateur de la console Nintendo 3DS sera affiché.

Attaque (Attack)/ Défense (Defense)

Attaque (Attack) indique la puissance d'attaque, et Défense (Defense) l'endurance. Plus il y a de ◯, plus la stat de ce Pokémon est élevée.

Dénominations (Special Traits)

Certains Pokémon disposent de Dénominations (Special Traits). Il en existe de toutes sortes, certaines augmentant la vitesse de déplacement, d'autres le fonctionnement des capacités.

Le nom des Pokémon disposant de Dénominations (Special Traits) s'affiche dans une couleur différente.



LES CHOSES À FAIRE EN VILLE

Les villes sont des lieux essentiels pour votre aventure. Vous pouvez y utiliser les tremplins (Launch Pads) et les tunnels pour vous rendre dans divers endroits. Vous y trouverez aussi des installations qui vous seront bien utiles.

Certaines installations sont également accessibles en dehors des villes.
À mesure que vous progresserez dans le jeu, de plus en plus d'installations deviendront disponibles.

Fontaine Lumineuse (Glowing Fountain)



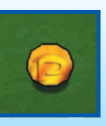
Restaure les PV (HP) de tous vos Pokémon, y compris ceux qui ont été vaincus.

Loterie capacités (Move-a-majig)



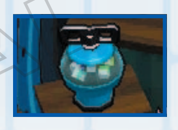
Vous pouvez dépenser des pour apprendre à votre Pokémon une capacité au hasard. Si le Pokémon connaît déjà deux capacités, il devra d'abord en oublier une.

À propos des



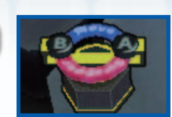
Lorsque vous vainquez des ennemis ou que vous êtes sacré Champion d'une Bataille Royale (Battle Royale), des apparaissent. Approchez-en votre Pokémon pour les ramasser. Vous pourrez les dépenser à la Loterie capacités (Move-a-majig), au Distributeur de capacité (Move Vendor), etc.

Distributeur de capacité (Move Vendor)



Vous pouvez dépenser des pour enseigner une capacité particulière à un Pokémon, s'il est capable de l'apprendre. Chaque Distributeur de capacité (Move Vendor) ne propose qu'une seule capacité.

Échanger les capacités (Move Swapper)



Vous pouvez dépenser des pour échanger les capacités assignées à Ⓐ et Ⓑ.

Collection



Vérifiez les informations des Pokémon que vous avez rencontrés. Chaque forme est enregistrée séparément. Les Pokémon devenus vos amis sont en clair.

Informations (Information)



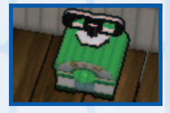
Vérifiez diverses informations, comme votre temps de jeu ou le nombre de Pokémon vaincus. Changez de page en appuyant sur ✜ ou en poussant ◯ vers la gauche ou la droite.

Tunnel



Approchez-vous de Rototaupe (Drilbur™), qui aime s'assoupir dans certains points de la Région (field). Il creusera alors un tunnel qui vous permettra d'aller et venir entre ce point et la ville.

Relâcher des amis (Release Point)



Vous pouvez laisser partir des Pokémon amis ici. Appuyez sur Ⓐ pour cocher le nom des Pokémon dont vous souhaitez vous séparer. Une fois la sélection terminée, appuyez sur Ⓑ pour faire apparaître un message de confirmation. Choisissez « Oui » (Yes) pour les relâcher. Ces Pokémon laissent parfois des ou un autre Pokémon en guise de Souvenir des amis relâchés (Goodbye Gift).

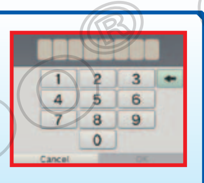
Apprendre une capacité (Move School)



Cette installation permet à vos autres Pokémon d'apprendre une capacité à votre Pokémon actuel. Choisissez une capacité puis le ou les Pokémon enseignants. Appuyez ensuite sur Ⓑ et le message de confirmation apparaîtra. Une fois que la capacité est apprise, le ou les Pokémon qui l'ont enseignée disparaissent.

Les codes cadeau

Parlez au Munna™ à East Town (Easterly Town) pour entrer un code cadeau, à saisir en touchant les chiffres du clavier numérique avec le stylet. De nouveaux Pokémon apparaîtront dans le jeu à chaque code correct.



Les codes cadeau seront révélés en dehors du jeu. Visitez le site officiel de Pokémon Rumble Blast (http://www.pokemon.com/rumbleblast) pour plus d'informations. Ce service peut être interrompu à tout moment sans préavis.

Jouer à deux (Two Player)



Mesurez-vous à de nombreux Secteurs (areas) avec un ami via le mode multijoueur local Nintendo 3DS : vous pourrez trouver encore plus de Pokémon amis que d'habitude!

Jouer à deux (Two-Player) n'est disponible qu'après la victoire à la première Bataille Royale (Battle Royale).
Dans le mode Jouer à deux (Two-Player), le jeu ne se met pas en pause lorsque le menu de changement est affiché.

ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE
- 2 consoles Nintendo 3DS
- 2 cartes de jeu *Pokémon Rumble Blast*

Jouer avec un ami

1 L'hôte choisit « Inviter » (Recruit) et le joueur invité choisit « Chercher un joueur » (Search for a Player). Une fois la communication établie, l'écran de l'invité affiche le nom de l'hôte. Lorsque le joueur invité aura choisi ce nom, les deux joueurs pourront procéder vers le hall du mode Jouer à deux (Two-Player). L'hôte utilisera un tremplin (Launch Pad) pour choisir un Secteur (area).

Vous ne pouvez vous rendre que dans les Secteurs (areas) que les deux joueurs ont terminés. Les arènes des Batailles Royales (Battles Royale), les Batailles en Équipe (Team Battles) et les Batailles Frontales (Charge Battles) ne sont pas sélectionnables.

2 Les Clés Mystérieuses (Wonder Keys) sont partagées entre votre ami et vous. Si les PV (HP) du Pokémon de votre ami tombent à zéro, vous pouvez lui en redonner en positionnant votre Pokémon près du sien. Même si vous n'avez plus de Clés, le jeu continuera tant qu'au moins un Pokémon possède toujours des PV (HP). Les Pokémon à terre deviendront les amis du premier joueur à les atteindre. Une fois un Secteur (area) terminé, vous serez ramené au hall. Pour quitter le mode Jouer à deux (Two-Player), rendez-vous à l'installation Se déconnecter (End Connection).

Cadeau de Pokémon (Gift Exchange)

Si votre ami et vous avez terminé le jeu, vous pouvez vous offrir des Pokémon en utilisant Cadeau de Pokémon (Gift Exchange) dans le hall du mode Jouer à deux (Two-Player). Les Pokémon offerts disparaîtront de votre collection.

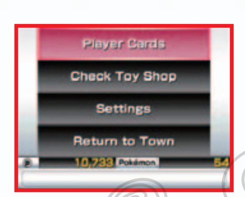
Coup d'œil à la Boutique (Shopscope)



Les Mii des autres joueurs peuvent visiter votre Boutique de Jouets (Toy Shop) grâce à StreetPass™. Vous pouvez également affronter les Pokémon de leur collection.

Le Coup d'œil à la Boutique (Shopscope) n'est disponible qu'après la victoire à la première Bataille Royale (Battle Royale).

Utiliser StreetPass

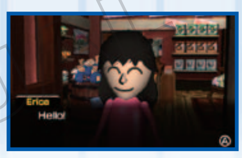


1 En utilisant l'installation Coup d'œil à la Boutique (Shopscope), le menu suivant apparaît. La fonction StreetPass démarre lorsque vous allez dans « Paramètres » (Settings) et que vous activez StreetPass dans « Paramètres StreetPass » (StreetPass Settings).

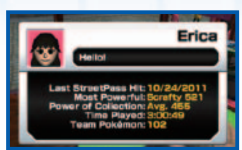
L'autre joueur doit aussi avoir StreetPass activé sur sa console.

StreetPass (Player Cards)	**Vérifiez les informations des joueurs rencontrés via StreetPass (players who pass by) et mesurez-vous à leur collection!**
Vitrine (Check Toy Shop)	**Permet de vérifier si vous avez des clients. Vous pouvez faire venir un client dans votre Boutique en choisissant « Appeler un client » (Invite a Customer). Il vous en coûtera 10 pièces de jeu de votre console Nintendo 3DS. Vous devez disposer d'au moins deux Mii dans votre console Nintendo 3DS pour pouvoir appeler un client.**
Paramètres (Settings)	**Admirez votre collection, utilisez le stylet pour modifier votre salutation, et plus encore! Vous pouvez aussi activer ou désactiver StreetPass.**
Retour à la ville (Return to Town)	**Quittez la Boutique de Jouets (Toy Shop) et revenez en ville en un instant.**

Le contrôle parental de la console Nintendo 3DS permet de restreindre les communications par StreetPass. Veuillez consulter le mode d'emploi Nintendo 3DS pour plus de détails.

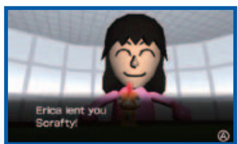


2 Lorsque la communication via StreetPass réussit, les visiteurs peuvent se rendre dans votre Boutique de Jouets (Toy Shop) et y faire des achats. Vous recevrez alors des !



3 Lorsque des clients ont visité votre Boutique de Jouets (Toy Shop), vous pouvez vérifier les informations les concernant grâce à « StreetPass » (Player Cards) dans le menu de la Boutique. Choisissez une carte en appuyant sur Ⓐ pour afficher la collection de ce joueur. Il sera aussi possible de l'affronter.

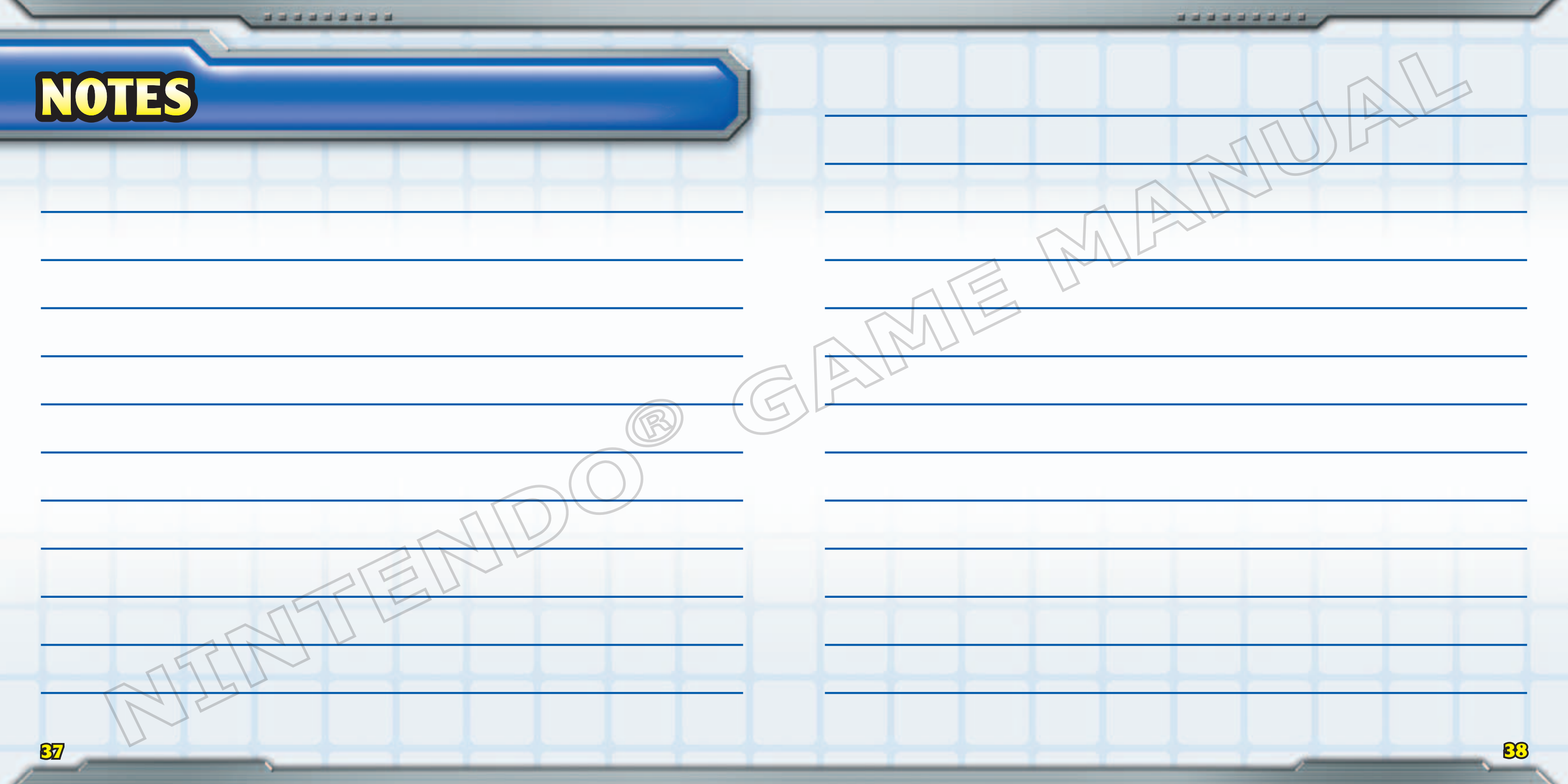
Jusqu'à 30 cartes de joueurs peuvent être sauvegardées. Au-delà, les plus anciennes cartes seront effacées à chaque rencontre de nouveau joueur. Pour éviter cela, vous pouvez protéger les cartes en appuyant sur R.



4 En gagnant un combat contre un client, vous pourrez emprunter l'un de ses Pokémon. Il apparaîtra à l'entrée d'un Secteur (area) en tant que Pokémon de renfort (Helper Pokémon) et vous aidera dans votre aventure. Il partira une fois le Secteur (area) terminé.

Pour désactiver StreetPass

Sélectionnez « Paramètres StreetPass » (StreetPass Settings) dans les « Paramètres » (Settings) de la Boutique de Jouets (Toy Shop). Appuyez sur Ⓐ pour afficher « Désactiver StreetPass pour Pokémon Rumble Blast? » (Deactivate StreetPass for Pokémon Rumble Blast?), et choisissez « Oui » (Yes) pour arrêter la communication StreetPass.



NOTES